



© HAK Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

PENGUNAAN MEDIA BONEKA JARI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR ANAK USIA 5-6 TAHUN

**UIN SUSKA RIAU****Oleh****RATNA PERMATA SARI
NIM. 11619203286****FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN****UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU****PEKANBARU****1442 H/2021 M****Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGUNAAN MEDIA BONEKA JARI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR ANAK USIA 5-6 TAHUN

Skripsi
diajukan untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan
(S.Pd.)



UIN SUSKA RIAU

OLEH

**RATNA PERMATA SARI
NIM. 11619203286**

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI (PIAUD)
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU**

1442 H/2021 M

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul "*Penggunaan Media Boneka Jari Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun*". yang disusun oleh Ratna Permata Sari, NIM 11619203286 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 8 Jumadil Akhir 1442 H
21 Januari 2021 M

Menyetujui,

Ketua Jurusan
Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag.
NIP. 197305142001122002

Pembimbing



Nurhayati, S.Pd.I. M.Pd.
NIK. 1301117011

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Penggunaan Media Boneka Jari Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun*, yang ditulis oleh Ratna Permata Sari NIM.11619203286 telah diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 15 Jumadil Akhir 1442 H./28 Januari 2021 M. Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

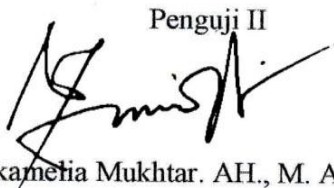
Pekanbaru, 15 Jumadil Akhir 1442 H.
28 Januari 2021 M.

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

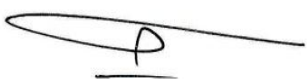
Penguji I


Dr. Nurhasanah Bakhtiar, M. Ag.


Penguji II


Nurkamelia Mukhtar. AH., M. Ag.

Penguji III


Dra. Hj. Sariah, M. Pd.


Penguji IV


Fatimah Depi Susanty Harahap, S. Pd.I., M. Ag.

Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan




Dr. H. Muhammad Syaifuddin, S.Ag., M.Ag
NIP. 19740704 199803 1 001

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGHARGAAN



Bismillahirrahmaanirrahim

Alhamdulillah dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan syukuratas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan petunjuk, pertolongan, nikmat kesehatan kesempatan serta limpahan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, dan sholawat beserta salam tak henti terlantun teruntuk Nabi tercinta yakni Nabi Muhammad SAW.

Skripsi dengan judul: “Penggunaan Media Boneka Jari Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun” merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Terima kasih banyak kepada ayahanda (KARIMI) dan ibunda (NURHAYATI) yang telah mendukung penuh, sabar, dan berusaha sekeras mungkin agar anaknya bisa mengenyam pendidikan yang lebih tinggi. Abang (GIDHO SAPUTRA) yang juga ikut mendukung secara emosional selama peneliti mengerjakan skripsi. Tiada kata yang mampu diucap selain ucapan terima kasih atas doa dan suportnya hingga saat ini.

Sebagai manusia yang tidak sempurna yang tak luput dari segala khilaf dan kesalahan, tentunya dalam skripsi ini tidak luput dari kesalahan, demi tercapainya kesempurnaan skripsi ini, dengan segenap hati penulis mengharap kritik dan saran yang membangun dari pembaca semua.

Selain itu, penulis banyak mendapatkan bantuan baik moril maupun materil. Pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

Prof. Dr. Suyitno, M. Ag., selaku Plt Rektor UIN SUSKA Riau, Dr. Drs.

H. Suryan A. Jamrah, M. A., selaku Wakil Rektor I, Dr. H. Kusnadi, M.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pd., selaku Wakil Rektor II dan Drs. H. Promadi, M. A., Ph. D., selaku Wakil Rektor III beserta seluruh Staf Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Dr. H. Muhammad Syaifuddin, S.Ag., M.Ag., selaku Dekan, Dr. Drs. Alimuddin, M.Ag., selaku Wakil Dekan I, Dr. Dra. Rohani, M.Pd., selaku Wakil Dekan II dan Dr. Drs. Nursalim, M.Pd., selaku Wakil Dekan III beserta seluruh Staf Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau.

Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Fatimah Depi Susanty Harahap, M.Pd. ,selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

4. Nurhayati, S.Pd.I, M.Pd dosen pembimbing yang tidak pernah lelah dalam membimbing dan memberikan arahan serta motivasi, dalam penyusunan skripsi ini.

Almh. Dra. Hj. Zalyana, M.Ag. dosen penasehat akademik (PA) penulis yang telah memberikan nasehat serta bimbingannya selama penulis belajar di Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negri Sultan Syarif Kasim Riau.

Bapak dan ibu dosen di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Yang telah memberikan ilmu dan pengalaman kepada penulis.

Teruntuk kak Melya Nopri Sastra, S.Pd yang telah setia menemani penulis ketika suka dan duka, yang selalu ada untuk penulis ketika penulis

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

membutuhkan pendapat atau saran dan telah menjadi orang yang bisa bertukar pikiran untuk penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini. Terimakasih kepada kak Sakinah Permata Sari, S.Pd dan Rosa Linda, S.Pd karna selama ini telah memberikan kasih sayang, serta mendoakan dan memotivasi penulis tiada hentinya serta menambahkan bekal ilmu yang berguna bagi penulis.

Keluarga besar Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang namanya tidak dapat Penulis cantumkan satu persatu dan Almamaterku UIN Suska Riau.

Penulis berdo'a semoga bantuan dan bimbingan yang diberikan kepada penulis akan mendapatkan balasan pahala yang berlipat ganda dan menjadi amal jariyah di sisi Allah SWT. Akhirnya kepada Allah SWT jualah kita berserah diri dan memohon ampun serta pertolongan. Semoga bermanfaat bagi semua pihak. Amiin Yaa Robbal'alamiin.

Pekanbaru, 4 Januari 2021

Penulis

Ratna Permata Sari

NIM: 11619203286

UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu yang Menciptakan
 Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah
 Bacalah, dan Tuhanmulah yang maha mulia
 Yang mengajar (manusia) dengan pena,
 Dia mengajarkan manusia apa yang tidak
 diketahuinya (QS: Al-'Alaq 1-5)

Sujud syukur Alhamdulillah ku ucapkan kepada Allah SWT, Tuhan Yang
 Maha Agung dan Maha Tinggi atas segala rahmat dan juga kesempatan
 dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi saya dengan segala kekurangannya.
 Semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal untuk masa depanku, dalam
 meraih cita-cita.

Segala syukur kuucapkan kepadaMu Ya Rabb, karena sudah menghadirkan
 orang-orang berarti disekelilingku. Yang selalu memberi semangat dan doa
 sehingga skripsi saya ini dapat diselesaikan dengan baik.
 Untuk karya yang sederhana ini, saya persembahkan untuk kedua orang tua
 saya khususnya untuk ibu yang telah bahagia di surga.

Ayah dan Ibu Tercinta

Al-fatimah beriring Shalawat dalam silahku merintih, menadahkan doa dalam
 syukur yang tiada terkira, terima kasihku untukmu. Kupersembahkan sebuah
 karya kecil ini untuk Ibu yang disurga semoga Ibu senang dan bangga
 mempunyai anak seperti ku dan ayah tercinta yang telah menafkahi dan
 merawatku dari kecil sampai dewasa sekarang, yang tiada pernah hentinya
 selama ini memberiku semangat, doa, dorongan, nasehat dan kasih sayang serta
 pengorbanan yang tak tergantikan hingga aku selalu kuat menjalani setiap
 rintangan yang ada didepanku.

Ayah.. Ibu terimalah bukti kecil ini sebagai kado keseriusanku untuk membalas
 semua pengorbananmu. Dalam hidupmu, demi hidupku kalian ikhlas
 mengorbankan segala perasaan tanpa kenal lelah, dalam lapar berjuang



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

separuh nyawa hingga segalanya. Maafkan anakmu ayah, ibu, masih saja menyusahkanmu.

Dalam silah dilima waktu mulai fajar terbit hingga terbenam seraya tangaku menadah, ya Allah ya Rahman ya Rahim... Terimakasih telah Engkau tempatkan aku diantara kedua malaikatMu yang setiap waktu ikhlas menjagaku, mendidikku, membimbingku dengan baik

Ya Allah berikanlah balasan setimpal Surga Firdaus untuk mereka dan jauhkanlah mereka dari panasnya sengat hawa api nerakamu.
Untuk ayah, ibu... Terimakasih

Abang Tercinta...

Untuk Abangku Ridho Saputra. Terimakasih atas kasih sayang dan perhatiannya, kamu adalah sosok abang yang luar biasa bagiku. Terima kasih untuk bantuan dan semangat dari abang, semoga awal dari kesuksesan saya ini dapat membanggakan kalian semua.

Sahabat dan seluruh teman di kampus yang tercinta dan saya sayangi.

Tanpa kalian mungkin masa-masa kuliah saya akan menjadi biasa-biasa saja, maaf jika banyak salah dengan maaf yang tak terucap. Terima kasih untuk support yang luar biasa, sampai saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik, terima kasih untuk memori yang kita rajut setiap harinya, atas tawa yang setiap hari kita miliki dan solidaritas yang luar biasa. Sehingga masa kuliah selama 4 tahun ini menjadi lebih berarti.

Semoga kita semua sukses bersama amin....

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Ratna Permata Sari, (2021): Penggunaan Media Boneka Jari Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun.

Peningkatan motivasi anak usia 5-6 tahun masih tergolong rendah. Ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya orangtua yang kurang memahami minat anak dan guru yang kurang menguasai materi yang akan disampaikan kepada anak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media boneka jari untuk meningkatkan motivasi belajar anak usia 5-6 tahun. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pustaka atau Library Research. Penelitian pustaka atau Library Research adalah menjadikan bahan pustaka berupa buku, jurnal, dokumen-dokumen dan materi lainnya yang dapat dijadikan sumber rujukan dalam penelitian ini. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Reduksi data dan display data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode boneka jari mampu memberikan pengaruh yang positif terhadap motivasi belajar anak usia 5-6 tahun sehingga metode ini dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan motivasi dalam pembelajaran. Dan dapat pula diterapkan di kehidupan nyata saat anak belajar di rumah.

Kata kunci : Boneka Jari, Motivasi Belajar

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Ratna Permata Sari, (2021): Using Finger Puppets to Increase Learning Motivation for Children Aged 5-6 Years.

The increase in motivation for children aged 5-6 years is still low. This is caused by several factors, including parents who do not understand the interests of children and teachers who do not master the material to be conveyed to children. This study aims to describe the use of finger puppet media to increase learning motivation for children aged 5-6 years. This type of research is library research or Library Research. Library research is to make library materials in the form of books, journals, documents and other materials that can be used as a source of reference in this research. The data analysis techniques used in this study are data reduction and data display. The results of this study indicate that the finger puppet method is able to have a positive influence on the learning motivation of children aged 5-6 years so that this method can be used by teachers to increase motivation in learning. And it can also be applied in real life when children learn at home.

Key words: *Finger Puppets, Learning Motivation*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ملخص

راتنا بيرماتا ساري ، (2021): استخدام دمي الأصابع لزيادة الدافع التعليمي للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 5-6 سنوات.

لا تزال الزيادة في تحفيز الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 5-6 سنوات منخفضة. يحدث هذا بسبب عدة عوامل ، بما في ذلك الآباء الذين لا يفهمون اهتمامات الأطفال والمعلمين الذين لا يتقنون المواد التي سيتم نقلها للأطفال.

تهدف هذه الدراسة إلى وصف استخدام وسائل دمي الأصابع لزيادة الدافع التعليمي للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 5-6 سنوات. هذا النوع من البحث هو بحث المكتبات أو أبحاث المكتبات. البحث في المكتبات هو عمل مواد مكتبة على شكل كتب ومجلات ووثائق ومواد أخرى يمكن استخدامها كمصدر مرجعي في هذا البحث. تقنيات تحليل البيانات المستخدمة في هذه الدراسة هي تقليل البيانات وعرض البيانات.

تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن أسلوب دمية الأصابع يمكن أن يكون له تأثير إيجابي على دافع التعلم للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 5-6 سنوات بحيث يمكن استخدام هذه الطريقة في الحياة الواقعية عندما يتعلم الأطفال الدافع في التعلم. ويمكن أيضًا تطبيقه في الحياة الواقعية عندما يتعلم الأطفال الدافع في التعلم.



الكلمات المفتاحية: دمي الأصابع ، الدافع للتعلم

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
PENGHARGAAN	iii
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	7
D. Penegasan Istilah.....	8
BAB II KAJIAN TEORITIS	
A. Media Boneka Jari.....	13
1. Pengertian Media Boneka Jari.....	13
2. Tujuan Boneka Jari.....	15
3. Fungsi Boneka Jari	16
4. Manfaat Boneka Jari Bagi Perkembangan Anak.....	16
5. Langkah-Langkah Membuat Media Boneka Jari	18
6. Cara Penggunaan Media Boneka Jari.....	18
7. Persiapan Bercerita Menggunakan Media Boneka Jari.....	19
B. Motivasi Belajar	20
1. Pengertian Motivasi Belajar	20
2. Fungsi Motivasi dalam Belajar.....	24
3. Motivasi menurut para ahli.....	25
4. Tujuan Motivasi.....	26
5. Prinsip-prinsip Motivasi	27
C. Motivasi Belajar Pada Anak Usia Dini	34
D. Konsep Metode.....	35

BAB III METODE PENELITIAN

BAB IV ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA BONEKA JARI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR ANAK USIA 5-6 TAHUN

BAB V PENUTUP

DAFTAR PUSTAKA

1. Pengertian Metode.....	35
2. Prinsip-prinsip Metode Mengajar.....	36
E. Konsep Metode Bercerita.....	37
1. Metode Bercerita.....	37
2. Tujuan Bercerita.....	37
3. Kelebihan Metode Bercerita	38
4. Kekurangan Metode Cerita	39
5. Penerapan Metode Cerita dalam Pembelajaran.....	39
F. Metode Bermain.....	40
1. Pengertian Metode Bermain.....	40
2. Manfaat Bermain.....	41
3. Kelebihan Metode Bermain	41
4. Kekurangan Metode Bermain.....	42

A. Jenis Penelitian	43
B. Sumber Data	44
C. Teknik Pengumpulan Data.....	45
D. Teknik Analisis Data	46

A. Penggunaan Media Boneka Jari Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun Menurut Beberapa Sumber.....	49
B. Penggunaan Media Boneka Jari Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun Menurut Pandangan Penulis.....	58

A. Kesimpulan.....	60
B. Saran.....	60

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

A Latar belakang

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.¹

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan enam perkembangan yaitu: perkembangan moral dan agama, perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), kecerdasan kognitif (daya fikir, daya cipta), sosio-emosional (sikap dan emosi), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini.

PAUD memegang peranan yang sangat penting dan menentukan bagi sejarah perkembangan anak selanjutnya karena merupakan fondasi bagi dasar kepribadian anak. Anak yang mendapatkan pembinaan yang tepat dan efektif sejak usia dini akan dapat meningkatkan kesehatan serta kesejahteraan fisik

¹ Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2016,

dan mental, yang akan berdampak pada peningkatan prestasi belajar, etos kerja, dan produktivitas sehingga mampu mandiri dan mengoptimalkan potensi dirinya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat mendasar dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap, dan keterampilan pada anak. Keberhasilan proses pendidikan pada masa dini tersebut menjadi dasar untuk proses pendidikan selanjutnya. Keberhasilan penyelenggaraan pendidikan pada lembaga pendidikan anak usia dini, seperti: Kelompok Bermain, Taman Penitipan Anak, Satuan PAUD Sejenis, maupun Taman Kanak-Kanak sangat bergantung pada sistem dan proses pendidikan yang dijalankan.

Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, pasal 1 ayat 13, menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antar anak didik, antara anak didik dan pendidik dengan melibatkan orangtua serta sumber belajar pada suasana belajar dan bermain di satuan atau program PAUD. Kemudian secara operasional, disebutkan dalam pasal 13, ayat 1 bahwa pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui bermain secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, konsektual dan berpusat pada anak untuk berpartisipasi aktif serta memberikan keleluasaan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis anak.²

Untuk meningkatkan motivasi belajar anak agar berkembang sesuai bakat dan minat maka menggunakan boneka jari merupakan salah satu yang tepat. Boneka jari (*finger puppet*) adalah sebuah media yang sangat berguna untuk memperkenalkan binatang-binatang kepada anak. Selain itu, bisa juga digunakan sebagai alat pe-raga bercerita bagi anak. Media boneka jari merupakan media permainan yang sangat cocok dimainkan orangtua dengan anak, mempermudah interaksi dan komunikasi serta melatih kreativitas. Sebuah cerita/dongeng yang disampaikan dengan cara yang menarik tentu akan lebih memikat anak-anak. Acara antara orangtua dan anak pasti akan semakin seru.

Media boneka jari adalah mascot mungil yang dipasang pada jari untuk dimainkan saat mendongeng (bercerita). Permainan boneka jari akan sangat menyenangkan dan menarik perhatian anak dalam belajar ataupun kegiatan lainnya. Dengan demikian, media boneka jari akan membuat anak lebih bersemangat dalam belajar karena menggunakan prinsip belajar sambil bermain.³

Tujuan permainan dengan media Boneka Jari yaitu untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak, mempertinggi keterampilan dan kreativitas anak, serta melatih keterampilan jari jemari tangan. Boneka Jari

²Zalyana, *Konsep Pembelajaran pada Anak Usia Dini*, Pekanbaru: Cahaya Firdaus, 2016, hal. 4-5

³ Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2017, hal. 178

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

adalah permainan edukatif yang memberikan manfaat luar biasa bagi orangtua dan para pendidik yang dari segi pembuatannya indah dan dengan bahan yang mudah diperoleh.

Untuk perkembangannya, boneka jari tidak hanya sebagai mainan. Dalam bidang pendidikan, boneka jari mulai digunakan sebagai media pembelajaran

dalam membantu mengoptimalkan tumbuh kembang anak. Cara penyajian boneka jari sebagai media pembelajaran tergantung pada kreativitas guru yang juga disesuaikan dengan kompetensi dasar yang harus dicapai.

Anak-anak dapat terlibat dalam permainan boneka jari dengan ikut memainkannya. Mencoba menggerak-gerakkan jari sesuai dengan penokohan. Hal ini berarti, boneka jari dapat menjadi pengalih perhatian anak sekaligus media untuk berekspresi atau menyatakan perasaannya. Media boneka jari dapat mendorong tumbuhnya fantasi dan imajinasi anak. Tujuan pembelajaran lewat permainan menggunakan media boneka jari agar anak menjadi lebih aktif, sehingga pembelajaran kegiatan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa pada anak akan lebih efektif dan tepat sasaran. Media boneka jari akan dekat dengan dunia bermain anak.

Media bercerita ini dengan tampilan yang sangat lucu dan menarik. Dalam beberapa kesempatan terlihat menggunakan media boneka jari ini sangat efektif untuk menumbuhkan minat anak akan ketertarikan pada kegiatan yang dilaksanakan oleh para orangtua maupun pendidik. Anak yang semula pemalu dan sulit beradaptasi menjadi lebih berani menjawab



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pertanyaan, lebih aktif berkomunikasi, meningkatkan rasa percaya diri, dan secara tidak langsung dapat meningkatkan kemampuan berbicara pada anak.

Boneka Jari dapat digunakan sebagai metode mengajar terutama pada pendidikan di TK anak prasekolah. Anak pada umumnya suka mendengarkan cerita apalagi jika cerita tersebut dikemas dan diiringi dengan boneka jari. Situasi inilah yang digunakan sebagai situasi kegiatan pelaksanaan program.

Boneka jari menuntut keterampilan guru dalam cara penggunaannya, di samping itu guru harus cermat dalam melakukan penyampaian materi kepada anak didik sehingga dapat diketahui apakah tujuan dari belajar dapat tercapai atau tidak.

Selain itu media boneka jari disukai hampir semua anak apa lagi kalau media boneka jari tersebut berupa cerita dengan ilustrasi bagus dengan sedikit permainan yang melibatkan mereka. Anak-anak akan merasa terlibat dalam petualangan dan konflik-konflik yang dialami karakter-karakter didalamnya, sehingga memainkan media boneka jari akan semakin menyenangkan. Permainan adalah kegiatan menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri.

Motivasi adalah serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu dan bila tidak suka maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi dapat dirangsang oleh faktor dari luar, tetapi motivasi itu tumbuh di dalam diri seseorang. Lingkungan merupakan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

salah faktor dari luar yang dapat menumbuhkan motivasi dalam diri seseorang untuk belajar.⁴ Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Dikatakan “keseluruhan”, karena pada umumnya ada beberapa motif yang bersama-sama menggerakkan siswa untuk belajar.

Secara umum dapat dikatakan bahwa tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau menggugah seseorang agar timbul keinginan dan kemauannya untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu.

Motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Perannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar.

Maka dari itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Penggunaan Media Boneka Jari Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun”**

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

⁴Amna Emda,” Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran”, *Lantanida Journal*, Vol. 5 No. 2 (2017), 175



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Bagaimana konsep pengguna boneka jari untuk meningkatkan motivasi belajar anak usia 5-6 tahun?

Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui penggunaan media boneka jari untuk meningkatkan motivasi belajar anak usia 5-6 tahun.

2. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian yaitu:

- a. Secara Teoritis

- 1) Hasil penelitian ini dapat memberikan kejelasan dan pemahaman tentang penggunaan media boneka jari untuk meningkatkan motivasi belajar anak usia 5-6 tahun.
- 2) Untuk menambah ilmu pengetahuan tentang penggunaan media boneka jari untuk meningkatkan motivasi belajar anak usia 5-6 tahun kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, khususnya pada jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).

- b. Secara Praktis

- 1) Dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran dalam mendukung proses belajar mengajar.
- 2) Memberikan wawasan metodologi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas dan pemahaman pembelajaran.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Penegasan Istilah

1. Media Boneka Jari

Boneka jari (*finger puppet*) adalah sebuah media yang sangat berguna untuk memperkenalkan binatang-binatang kepada anak. Selain itu, bisa juga digunakan sebagai alat pe-raga bercerita bagi anak. Media boneka jari merupakan media permainan yang sangat cocok dimainkan orangtua dengan anak, mempermudah interaksi dan komunikasi serta melatih kreativitas. Sebuah cerita/dongeng yang disampaikan dengan cara yang menarik tentu akan lebih memikat anak-anak. Acara antara orangtua dan anak pasti akan semakin seru.

Media boneka jari merupakan jenis boneka yang seukuran jari tangan manusia dan dimainkan menggunakan jari. Dhieni, dkk berpendapat bahwa boneka jari biasanya dibuat dengan menggunakan alat-alat sederhana ataupun hanya menggunakan jari tangan yang diberi gambar. Boneka jari merupakan media edukatif yang memberikan manfaat luar biasa bagi siswa dan para guru. Bagi siswa, selain melatih keterampilan jari jemari tangan, boneka jari juga membantu mengembangkan bahasa anak, mempertinggi keterampilan dan kreativitas anak, mengajak anak belajar bersosialisasi dan bergotong-royong.⁵

Bermain dengan berbagai permainan diharapkan dapat membantu anak untuk mengenal karakteristik dunia nyata dan mengembangkan

⁵ Dhieni, N., Fridani, L., Yarmi, G., & Kusniaty, N. (2008). Metode Pengembangan Bahasa. Jakarta: Universitas Terbuka, hal. 51



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pemahaman mereka terhadap realitas dunia luas. Permainan juga diharapkan dapat melatih serta mengembangkan keterampilan jasmani maupun rohani anak-anak. Permainan yang mengandung unsur-unsur olahraga, melatih kecerdasan, dan keterampilan sangat baik untuk perkembangan karakter dan jiwa anak. Allah SWT berfirman :

﴿وَالْوَالِدَتُ يُرَضِعْنَ أَوْلَدَهُنَّ حَوْلَيْنِ كَامِلَيْنِ لِمَنْ أَرَادَ أَنْ يُنِمَّ الرِّضَاعَةُ وَعَلَى الْمَوْلُودِ لَهُ رِزْقُهُنَّ وَكِسْوَتُهُنَّ بِالْمَعْرُوفِ لَا تُكَلَّفُ نَفْسٌ إِلَّا وُسْعَهَا لَا تُضَارَّ وَلَدَةٌ بِوَلَدِهَا وَلَا مَوْلُودٌ لَهُ بِوَلَدِهِ وَعَلَى الْوَارِثِ مِثْلُ ذَلِكَ فَإِنْ أَرَادَا فِصَالًا عَنْ تَرَاضٍ مَتَّهِمَا وَتَشَاوُرٍ فَلَا جُنَاحَ عَلَيْهِمَا وَإِنْ أَرَدْتُمْ أَنْ تَسْتَرْضِعُوا أَوْلَادَكُمْ فَلَا جُنَاحَ عَلَيْكُمْ إِذَا سَلَّمْتُمْ مَا آتَيْتُم بِالْمَعْرُوفِ وَاتَّقُوا اللَّهَ وَاعْلَمُوا أَنَّ اللَّهَ بِمَا تَعْمَلُونَ بَصِيرٌ

Artinya : “Para ibu hendaklah menyusukan anak-anaknya selama dua tahun penuh, Yaitu bagi yang ingin menyempurnakan penyusuan. dan kewajiban ayah memberi Makan dan pakaian kepada Para ibu dengan cara ma'ruf. seseorang tidak dibebani melainkan menurut kadar kesanggupannya. janganlah seorang ibu menderita kesengsaraan karena anaknya dan seorang ayah karena anaknya, dan warispun berkewajiban demikian. apabila keduanya ingin menyapih (sebelum dua tahun) dengan kerelaan keduanya dan permusyawaratan, Maka tidak ada dosa atas keduanya. dan jika kamu ingin anakmu disusukan oleh orang lain, Maka tidak ada dosa bagimu apabila kamu memberikan pembayaran menurut yang patut. bertakwalah kamu kepada Allah dan ketahuilah bahwa Allah Maha melihat apa yang kamu kerjakan”(al-Baqarah : 233)

Tak hanya orang tua yang selalu mendoakan anaknya, seluruh makhluk yang ada di bumi ini bahkan ikut mendoakan orang yang giat mencari ilmu. Sebagaimana sabda Rasulullah Saw:

وَإِنَّ مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا إِلَى الْعِلْمِ سَلَكَ اللَّهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ : عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ أَنَّهُ قَالَ إِنَّ الْعُلَمَاءَ وَرَثَةُ الْأَنْبِيَاءِ . الْعَالَمُ يَسْتَغْفِرُ لَهُ مِنَ السَّمَوَاتِ وَمِنَ الْأَرْضِ حَتَّى الْحَيَّاتَانِ فِي الْبَحْرِ

Diriwayatkan dari sahabat Abi Hurairah radliyallahu ‘anhu bahwasannya Rasulullah shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda :

“Barangsiapa berjalan untuk mencari ilmu. Maka Allah menjadikan dirinya juga berjalan ke surga. Dan sesungguhnya makhluk-makhluk langit dan bumi memohonkan ampunan kepada Allah untuk dirinya. Bahkan sampai ikan-ikan dilaut juga memohonkan ampunan untuk dirinya. Sesungguhnya para Ulama’ adalah pewaris para Nabi.”



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pada Surah Al-Mujadalah ayat 11:

دَرَجَاتٍ أَوْتُوا الْعِلْمَ وَالَّذِينَ آمَنُوا الَّذِينَ أَهْلُ يُرْفَعُ

Artinya : “Allah akan meninggikan orang- yang beriman dari kamu sekalian dan orang-orang yang berilmu beberapa derajat”

2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Perannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar.⁶

Menurut Sanjaya dalam Novitasari Susi Heriyanti, M. Thamrin, Desni Yuniarni cara memotivasi belajar salah satunya yaitu ciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar, anak hanya mungkin dapat belajar dengan baik manakala ada dalam suasana yang menyenangkan, merasa aman, bebas dari rasa takut. Usahakan agar kelas selamanya dalam suasana hidup dan segar, terbebas dari rasa tegang, untuk itu guru harus sesekali melakukan hal-hal yang lucu. Selain itu juga dengan membangkitkan minat anak juga akan menambah motivasi anak dalam belajar.⁷

Motivasi belajar sebagai penggerak yang mendorong aktivitas belajar, individu melakukan aktivitas belajar karena ada yang

⁶ Sardiman, *Ibid*, hal. 75

⁷ Novitasari Susi Heriyanti, M. Thamrin, Desni Yuniarni, *Pemberian Motivasi Belajar Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Mujahidin II Pontianak Timur*, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa, Vol 3, No. 4, 2014



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mendorong. Motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong individu untuk belajar. individu yang berminat untuk belajar belum sampai pada tataran motivasi, atau belum menunjukkan aktivitas nyata. Minat merupakan kecenderungan psikologis yang menyenangkan sesuatu objek, belum sampai melakukan kegiatan. Oleh karena itulah motivasi diakui sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar individu, atau dengan kata lain sejauh mana intensitas aktivitas belajar individu sangat tergantung pada kondisi motivasinya.⁸

Media pembelajaran berasal dari kata media dan pembelajaran. Media pembelajaran diartikan sebagai penyalur pesan atau informasi belajar untuk mengondisikan seseorang (siswa) untuk belajar atau segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, kemauan sehingga mendorong terjadinya belajar pada siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran, ada beberapa manfaat yang diperoleh yaitu: a) menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar, b) memberikan pengalaman nyata, c) mengatasi keterbatasan, d) bahan ajar lebih bermakna dan dapat dipahami siswa, e) mengajar lebih bervariasi karena tidak hanya verbal dan membosankan, f) siswa lebih banyak belajar, tidak hanya mendengarkan, g) mengembangkan minat dan motivasi, h) menuntun berfikir kongkrit, i) memberikan pengalaman yang tak mudah didapat, j) mempermudah pengajaran.

⁸ Harmalis, "Motivasi Belajar Dalam Perspektif Islam", *Indonesian Journal of Counseling & Development*, Vol. 01, No. 01, Juli 2019, hal 56



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Media merupakan salah satu komponen pembelajaran, pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran. Banyak jenis media yang bisa dipilih, dikembangkan dan dimanfaatkan sesuai dengan kondisi waktu, biaya maupun tujuan pembelajaran yang dikehendaki. Setiap jenis media memiliki karakteristik tertentu yang perlu kita pahami, sehingga kita dapat memilih media yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi yang ada di lapangan.⁹

UIN SUSKA RIAU

⁹ Yolanda Febrita & Maria Ulfah, *Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*, Universitas Indraprasta PGRI, 2019. Hal.185-186

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN TEORITIS

Media Boneka Jari

1. Pengertian Media Boneka Jari

Kata media berasal dari bahasa lain, yaitu *medius* yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Secara harfiah media adalah perantara atau pengantar.¹⁰ Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pembawa pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹¹ Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip dalam buku *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, menyatakan bahwa media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan keterampilan, atau sikap. Media dalam arti umum sering diidentikkan dengan buku, guru, dan guru juga lingkungan sekolah, namun lebih khususnya media dalam proses pembelajaran diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronik untuk menangkap, menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹²

Media boneka jari adalah mascot mungil yang dipasang pada jari untuk dimainkan saat mendongeng (bercerita). Permainan boneka jari akan sangat menyenangkan dan menarik perhatian anak dalam belajar ataupun kegiatan lainnya. Dengan demikian, media boneka jari akan membuat

¹⁰ Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers, 2010, hal. 6

¹¹ Ibid

¹² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 2011, hal.3



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

anak lebih bersemangat dalam belajar karena menggunakan prinsip belajar sambil bermain.¹³

Gagne dalam Arief S. Sadiman menyatakan bahwa media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.¹⁴ Menurut Yudhi Munadi, media merupakan perantara yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga membentuk lingkungan pembelajaran yang kondusif yang dimana penerima dalam kegiatan pembelajaran dapat menerima pesan secara efisien dan efektif.¹⁵

Pengertian media pun disampaikan oleh Heinich, Molenda, dan Russel dalam buku *Media dan Sumber Belajar TK*, kata media sendiri berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Secara harfiah media berarti perantara atau pengantar, dengan demikian media merupakan alat penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.¹⁶ Sedangkan pengertian lain yang disampaikan oleh Nana Sudjana dan Ahmad Rivai yang ditulis dalam buku *Media Pengajaran tentang Association of Education and Communication Technology (AECT)* di Amerika membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk mempertinggi proses belajar anak dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil

¹³ Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2017, hal. 178

¹⁴ Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007, hal.6

¹⁵ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, Jakarta: Gaung Persada, 2008, hal.7

¹⁶ Badruz Zaman, *Media dan Sumber Belajar TK*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2009, hal.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

belajar yang dicapainya.¹⁷Sedangkan NEA (National Education Assosiation) memiliki pengertian yang berbeda yang dimana media merupakan bentuk-bentuk komunikasi baik secara tercetak maupun audiovisual serta peralatannya.

Dari definisi-definisi di atas, maka ditarik kesimpulan bahwa media adalah segala sesuatu atau alat untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang minat belajar dari anak tersebut. Media pembelajaran bagi anak usia dini merupakan segala sesuatu yang dapat dijadikan bahan dan alat untuk bermain yang membuat anak usia dini mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan menentukan sikap.

Seperti yang kita ketahui banyak media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di TK, salah satu contoh media tersebut adalah media boneka jari. Boneka adalah media yang sangat akrab bagi dunia bermain anak. Media boneka jari adalah boneka berbentuk kecil yang dimainkan atau digerakkan menggunakan jari. Boneka jari adalah suatu bentuk media pembelajaran bagi anak usia dini yang dirancang dengan tujuan untuk mempermudah atau memperjelas proses penyampaian sebuah cerita dan materi pembelajaran. Dalam hal ini, media boneka jari dapat digunakan untuk mengembangkan semua bidang aspek perkembangan anak usia dini.

¹⁷ Nana Sujana dan Ahmad Rivai, *Media Pembelajaran*, Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2002, hal. 136



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Tujuan Boneka Jari

Tujuan permainan dengan Boneka Jari yaitu untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak, mempertinggi keterampilan dan kreativitas anak, serta melatih keterampilan jari jemari tangan. Boneka jari adalah mainan edukatif yang memberikan manfaat luar biasa bagi orangtua dan para pendidik yang dari segi pembuatannya indah dan dengan bahan yang mudah diperoleh.¹⁸

Selain itu, ini juga pembelajaran tentang permainan menggunakan media jari agar anak menjadi lebih aktif, sehingga pembelajaran kegiatan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa pada anak akan lebih efektif dan tepat sasaran. Media boneka jari akan dekat dengan dunia bermain anak.

3. Fungsi Boneka Jari

Anak-anak dapat terlibat dalam permainan boneka jari dengan ikut memainkannya, mencoba menggerak-gerakkan jari sesuai dengan penokohan. Hal ini berarti, boneka jari dapat menjadi pengalih perhatian anak sekaligus media untuk berekspresi atau menyatakan perasaannya. Media boneka jari dapat mendorong tumbuhnya fantasi dan imajinasi anak.

Pada perkembangannya, boneka jari tidak hanya sebagai mainan. Dalam bidang pendidikan, boneka jari mulai digunakan sebagai media pembelajaran dalam membantu mengoptimalkan tumbuh kembang anak.

¹⁸ Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa*, Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2016, hal. 179

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Manfaat Boneka Jari Bagi Perkembangan Anak

Boneka jari memiliki beberapa manfaat yaitu mengembangkan aspek bahasa, mengembangkan aspek moral/menanamkan nilai-nilai kehidupan pada anak serta mengembangkan daya fantasi, Zaman dan Yosastra menyatakan bahwa permainan Boneka Jari dapat melatih kemampuan berbahasa, berhitung, dan kecakapan motorik halus.

Ada beberapa manfaat yang dapat diambil dari bercerita menggunakan media Boneka Jari ini, antara lain seperti yang dikemukakan oleh Maghfiroh, yaitu:

- 1) Tidak memerlukan waktu yang banyak, biaya, dan persiapan yang terlalu rumit.
- 2) Tidak banyak memakan tempat.
- 3) Tidak menuntut keterampilan yang rumit bagi pemakainya.
- 4) Dapat mengembangkan imajinasi anak, mempertinggi keaktifan, dan menambah suasana gembira
- 5) Meningkatkan kemampuan mendengar dan berbicara anak. Dalam hal ini anak akan mendapatkan banyak kosa kata baru.
- 6) Membantu anak lebih komunikatif. Dengan boneka jari, anak akan mempunyai pertanyaan-pertanyaan yang akan dia lontarkan pada guru.
- 7) Merangsang daya imajinasi anak. Disini anak akan membayangkan tokoh-tokoh dalam cerita yang kita buat.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 8) Meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak. Ketika anak bermain boneka jari, ini membuat anak dapat bersosialisasi dengan baik dilingkungan sekitarnya.

5. Langkah-Langkah Membuat Media Boneka Jari

Media boneka jari dapat dibuat sendiri mengikuti cara seperti yang dikemukakan oleh Wahyuti, seperti berikut:

- 1) Potong kain flannel seukuran jari tangan. Buat karakter pada bagian kepala, dibuat model binatang atau manusia.
- 2) Jahit kedua sisinya.
- 3) Pasang mata boneka.
- 4) Beri jahitan untuk bagian mulut.
- 5) Boneka jari siap dimainkan.

6. Cara Penggunaan Media Boneka Jari

- a. Pertama-tama kita membuat rumusan pembelajaran terlebih dahulu. Seperti: cerita apa yang cocok untuk diceritakan oleh anak, didalam cerita ingin diberikan pembelajaran yang seperti apa.
- b. Setelah kita membuat naskah cerita untuk dimainkan. Usahakan bahasa yang digunakan adalah bahasa yang mudah dipahami oleh anak dan sesuai dengan tahapan perkembangannya.
- c. Ambil boneka jari yang telah dibuat dan mainkan sekitar 10-15 menit.
- d. Dalam bercerita usahakan ada nyanyian sehingga anak tidak mudah bosan mendengarkannya.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- e. Setelah kita bercerita, kita adakan kegiatan Tanya jawab tentang isi cerita yang telah didengarkan oleh anak tersebut.
- f. Berilah kesempatan kepada anak tersebut untuk memainkan bonekanya bersama temannya secara bergantian.

Permainan media boneka jari yang dimainkan disini memerankan tokoh pahlawan Aceh yang pada umumnya dikenali oleh anak seperti Teuku Umar, Cut Nyak Dhien, Cut Meutia, dan lain sebagainya. Tujuannya untuk memperkenalkan tokoh dan sejarah Aceh secara singkat pada anak sekaligus mengembangkan perkembangan bahasa mereka.

Adapun langkah-langkah penerapan media boneka jari yang harus diperhatikan, diantaranya :

1. Rumuskan tujuan pembelajaran yang jelas, dengan demikian akan dapat diketahui apakah tepat pengguna boneka jari untuk kegiatan pembelajaran
2. Buatlah naskah atau skenario sandiwara boneka jari dengan jelas dan tearah.
3. Hendaknya diselingi nyanyian agar menarik perhatian penonton dan penonton diajak untuk bernyanyi bersama-sama.
4. Permainan boneka jari ini hendaknya jangan lama.
5. Isi cerita sesuai dengan umur dan daya imajinasi anak.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6. Selesai permainan hendaknya berdiskusi tentang peran yang telah dilaksanakan.¹⁹

7. Persiapan Bercerita Menggunakan Media Boneka Jari

Menurut Eliyawati, persiapan bercerita menggunakan media boneka jari meliputi:

- 1) Menyiapkan boneka jari sesuai cerita dan karakter yang di kehendaki.
- 2) Mengenalkan boneka jari kepada anak serta cara menggunakannya sambil bercerita.
- 3) Memotivasi anak agar anak mau mencoba memasang boneka jari pada jari-jari mereka.
- 4) Meminta anak untuk mempraktikkan berkata-kata menggunakan boneka jari.
- 5) Orangtua/pendidik mengarahkan serta melakukan pendampingan agar cerita atau kata-kata anak terarah.

Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Istilah motivasi berasal dari bahasa Latin *movere*, yang berarti gerak dan dorongan untuk bergerak. Dengan begitu, memberikan motivasi bisa diartikan dengan memberikan daya dorongan sehingga sesuatu yang dimotivasi tersebut dapat bergerak.²⁰ Jadi, peran motivasi dalam

¹⁹Rahmawati, Yeni dan Kurniati, Euis, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Daman Kanak-kanak*, (Jakarta: Kencana, 2010), h. 27

²⁰ Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan Dalam Prespektif Baru*, (Jogjakarta: Ruzz Media, 2012), hlm. 319

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pembelajaran yaitu sebagai pendorong siswa untuk giat dalam belajar dan mencapai tujuan yang diharapkan.

Sadirman A.M mendefinisikan motivasi dalam kegiatan belajar sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar itu dapat tercapai.²¹

Motivasi adalah syarat mutlak untuk belajar. Di Sekolah sering kali terdengar anak yang malas, tidak menyenangkan, suka membolos, dan sebagainya. Dalam hal demikian berarti bahwa guru tidak berhasil memberikan motivasi yang tepat untuk mendorong agar ia bekerja dengan segenap tenaga dan pikirannya. Dalam hubungan ini, perlu diingat, bahwa nilai buruk pada suatu mata pelajaran tertentu belum tentu berarti bahwa anak itu bodoh terhadap mata pelajaran itu. Seringkali terjadi seorang anak malas terhadap suatu mata pelajaran, tetapi sangat giat dalam pelajaran yang lain.

Bagi anak-anak, belajar merupakan aktifitas yang menjenuhkan, belajar seperti monster dalam buku dongeng, belajar bukan sesuatu yang menyenangkan, yang dapat dinikmati dan dirasakan seperti kelezatan es krim. Sebagaimana yang terjadi pada anak-anak usia prasekolah lainnya yang cenderung lebih memilih dunia bermain ketimbang belajar. Mereka lebih suka menghabiskan waktu mereka untuk bermain bersama teman-

²¹ Sadirman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010),



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

temannya. Mereka begitu menikmati permainan-permainan yang mereka jalani. Bila mereka telah bermain, mereka bisa lupa akan hal-hal penting untuk dilakukan seperti mandi, makan, dan bahkan untuk tidur pun mereka susah sekali.

Bermain sebenarnya bukanlah aktivitas yang buruk untuk dilakukan anak-anak, pada umumnya usia mereka (prasekolah) memanglah usia bermain. Mereka tidak akan pernah rela meninggalkan dunia mereka. Sesungguhnya dari bermain dan permainan itulah anak-anak dapat mempelajari banyak hal di antaranya yaitu belajar menyayangi sesama teman.

Belajar pada usia prasekolah tidak harus secara akademik, teratur, dan sistematis. Akan tetapi, mereka dapat melakukan belajar sambil bermain. Bercanda bahkan bercerita. Sebagai seorang pendidik tidak seharusnya menciptakan ruangan yang kaku, tidak kondusif dan bersahabat, serta dapat menumpuk rasa malas untuk terus belajar dan mempelajari hal-hal baru.

Dorongan-dorongan serta motivasi sangat dibutuhkan bagi mereka yang harus diberikan secara total dan tidak hanya sebatas ucapan saja tetapi dapat berupa sentuhan kasih sayang yang mampu membangkitkan semangat belajar anak-anak. Peran orang tua sangatlah penting untuk membantu dan membentuk semangat yang tinggi. Orang tua dan guru dapat menciptakan suatu ruang belajar yang menyenangkan dan menciptakan permainan yang dapat memberikan tambahan pengetahuan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

untuk anak mereka. Diharapkan dalam suatu permainan dan bermain anak tidak hanya mendapat suatu kesenangan belaka tetapi anak juga mendapatkan pelajaran yang memang harus didapatkan.

Memberi dorongan semangat serta motivasi dapat membangun rasa percaya diri anak, menumbuhkan semangat yang tinggi, dan membuat anak mau melakukan aktivitas belajar dengan baik dan terkontrol. Guru juga harus mengerti dan tahu apa yang diinginkan oleh anak didiknya. Belajar seperti apa yang mereka mau dan membuat mereka nyaman. Motivasilah mereka dengan terus-menerus hingga mereka mampu mencapai apa yang diharapkan dan dicita-citakan.

Apapun jenis kecerdasan yang ingin dibangun pada diri anak. Nomor satu yang harus dilakukan ialah memberi mereka dorongan dan memotivasinya. Motivasi bukan berarti menghukum dan mengekang anak yang akan dicetak sebagai penerus masa depan dan pemimpin bangsa. Sebenarnya membuat anak senang dan semangat untuk belajar itu telah membantu anak untuk kemajuan bangsa dengan menciptakan anak-anak yang produktif, kreatif, jenius, serta mandiri.

Motivasi adalah suatu dorongan yang diberikan oleh orang lain untuk mencapai tujuannya. Motivasi belajar pada anak usia prasekolah adalah suatu dorongan yang diberikan penuh kasih sayang guna untuk membangkitkan semangat anak untuk melakukan belajar tanpa adanya suatu paksaan sehingga anak mampu belajar dan berpikir aktif dan kreatif.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Motivasi yang ada dalam diri manusia yaitu suatu kemampuan atau faktor yang terdapat dalam diri manusia untuk menimbulkan, mengarahkan, dan mengorganisasikan tingkah lakunya. Adapun kata motif adalah suatu alasan atau dorongan yang menyebabkan seseorang berbuat sesuatu atau melakukan suatu tindakan tertentu. Motivasi juga dapat dikatakan sebagai suatu tindakan atau kondisi yang timbul dari dalam diri seseorang, dengan begitu motivasi dapat memberikan inspirasi agar seseorang mau melakukan kegiatan.²²

2. Fungsi Motivasi dalam Belajar

Hasil belajar akan menjadi optimal, kalau ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan makin berhasil pula pelajaran itu. Jadi motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa.

Sehubungan dengan hal tersebut ada tiga fungsi motivasi:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan

²²Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Prenada Group, 2011, hal. 356



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Seseorang siswa yang akan menghadapi ujian dengan harapan dapat lulus, tentu akan melakukan kegiatan belajar dan tidak akan menghabiskan waktunya untuk bermain kartu atau membaca komik, sebab tidak serasi dengan tujuan.

Di samping itu, ada juga fungsi-fungsi lain. Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain, dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik. Intensitas motivasi seorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya.

3. Motivasi menurut Para Ahli

Bertalian dengan motivasi dalam belajar, pada bagian ini akan dikemukakan pendapat-pendapat dari James. Whittaker, Thorndike Ghuthrie dan Clifford T. Morgan adalah sebagai berikut:

a. A.W. Bernard Tentang Motivasi

Sedangkan A.W. Bernard motivasi adalah sebagai fenomena yang dilibatkan dalam perangsangan tindakan kearah tujuan-tujuan tertentu yang sebelumnya kecil atau tidak ada gerakan sama sekali

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kearah tujuan tertentu. Motivasi merupakan usaha memperbesar atau mengadakan gerakan untuk mencapai tujuan tertentu.²³

b. Pendapat Clayton Alderfer

Motivasi belajar adalah suatu perubahan tenaga di dalam diri seseorang (pribadi) yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin.²⁴

c. Menurut John W Santrock

motivasi adalah proses memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama²⁵.

d. Pendapat Clifford T. Morgan

Morgan menjelaskan istilah motivasi dalam hubungannya dengan psikologi pada umumnya. Menurut Morgan, motivasi bertalian dengan tiga hal yang sekaligus merupakan aspek-aspek dari motivasi. Ketiga hal tersebut ialah: keadaan yang mendorong tingkah laku (*motivating states*), tingkah laku yang didorong oleh keadaan tersebut (*motivated behavior*), dan tujuan dari tingkah laku tersebut (*goals or ends of such behavior*).

²³ Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan Dalam...*, hlm. 320.

²⁴ Nashar, *Peranan Motivasi dan Kemampuan awal dalam kegiatan Pembelajaran*. Jakarta: Delia Press, 2004), hlm. 34

²⁵ John W Santrock, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 510

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dari empat pendapat di atas mengenai motivasi, ternyata tidak ada perbedaan prinsip mengenal pengertian motivasi yang mereka kemukakan. Dalam kaitannya dengan proses belajar, ada perbedaan pendapat antara Thorndike dan Ghuthrie menekankan pentingnya motivasi di dalam belajar, maka Ghuthrie memandang, bahwa motivasi adalah bukan instrument dalam belajar, melainkan hanya penyebab variasi reaksi.²⁶

4. Tujuan Motivasi

Secara umum dapat dikatakan bahwa tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau menggugah seseorang agar timbul keinginan dan kemauannya untuk melakukan sesuatu sehingga memperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu. Bagi seorang guru, tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau memacu para siswanya agar timbul keinginan dan kemauannya untuk meningkatkan prestasi belajarnya sehingga tercapai tujuan pendidikan sesuai dengan yang diharapkan dan ditetapkan di dalam kurikulum sekolah.²⁷

5. Prinsip-prinsip Motivasi

Motivasi adalah upaya-upaya yang dilakukan untuk menimbulkan atau meningkatkan motif. Seperti telah dikemukakan di atas, motif merupakan motor penggerak dinamika perilaku individu dalam mencapai tujuan. Kualitas dinamika perilaku akan bergantung pada kekuatan motif sebagai sumber penggeraknya. Oleh karena itu, dalam upaya membuat

²⁶ Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2012, hal. 206.

²⁷ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1990, hal.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

agar perilaku berlangsung dengan dinamika yang kuat maka perlu dilakukan upaya untuk menimbulkan atau meningkatkan motif. Misalnya guru harus mengupayakan agar murid terdorong untuk lebih giat belajar, pimpinan harus mengupayakan berbagai strategi agar para bawahan terdorong bekerja lebih giat dan produktif, para pedagang harus mengupayakan agar konsumen terdorong untuk membeli dagangannya, para calon legislatif atau calon kepala daerah harus berupaya agar masyarakat pemilih terdorong untuk memilih mereka. Beberapa konsep dan teori yang telah dikemukakan di atas dapat dijadikan sebagai kerangka acuan dalam mewujudkan berbagai upaya memberikan motivasi. Berdasarkan hal itu, beberapa prinsip motivasi yang dapat dijadikan acuan adalah antara lain:

a. Prinsip Kompetisi

Yang dimaksud dengan prinsip kompetisi adalah persaingan secara sehat baik inter maupun antar pribadi. Kompetisi inter pribadi atau *self competition* adalah kompetisi dalam diri pribadi masing-masing dari tindakan atau unjuk kerja dalam dimensi tempat atau waktu. Kompetisi antar pribadi adalah persaingan antara individu yang satu dengan individu yang lain. Dengan persaingan secara sehat dapat ditimbulkan motivasi untuk bertindak secara lebih baik. Salah satu bentuk misalnya perlombaan karya tulis, guru teladan, karyawan teladan, dsb. Kompetisi juga dapat dilakukan antar kelompok, lembaga



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

atau organisasi untuk mendorong orang-orang di dalamnya melakukan berbagai unjuk kerja yang baik.

b. Prinsip Pemacu

Dorongan untuk melakukan berbagai tindakan akan terjadi apabila ada pemacu tertentu. Pemacu ini dapat berupa informasi, nasehat, amanat, peringatan, percontohan, dsb. Dalam hal ini motif individu ditimbulkan dan ditingkatkan melalui upaya secara teratur untuk mendorong selalu melakukan berbagai tindakan dan unjuk kerja yang sebaik mungkin.

c. Pengembangan Minat

Minat dapat diartikan sebagai rasa senang atau tidak senang dalam menghadapi suatu objek. Prinsip dasarnya adalah bahwa motivasi seseorang cenderung akan meningkat apabila yang bersangkutan memiliki minat yang besar dalam melakukan tindakannya. Dalam hubungan ini motivasi dilakukan dengan jalan menimbulkan atau mengembangkan minat seseorang dalam melakukan tindakannya.

d. Teori-teori Motif

Teori-teori motif dapat dikategorikan menjadi tiga kelompok yaitu teori dengan pendekatan: (1) isi (content), (2) proses, (3) penguatan. Teori dengan pendekatan isi lebih banyak menekankan pada faktor apa yang membuat individu melakukan suatu tindakan dengan cara tertentu. Yang tergolong ke dalam kelompok teori ini

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

misalnya teori jenjang kebutuhan dari Maslow. Teori pendekatan proses, tidak hanya menekankan pada faktor apa yang membuat individu bertindak dengan cara tertentu, tetapi juga bagaimana individu termotivasi. Contoh teori kelompok ini misalnya teori motif berprestasi (*achievement motive*) yang dikembangkan oleh McClelland. Teori dengan pendekatan penguatan, lebih menekankan pada faktor-faktor yang dapat meningkatkan suatu tindakan atau yang dapat mengurangi suatu tindakan. Yang tergolong teori ini misalnya teori *Operant Conditioning* yang dikembangkan oleh Skinner.²⁸

1. Teori Jenjang Kebutuhan (A. Maslow)

Teori motif yang banyak digunakan dalam berbagai bidang, adalah teori yang dikemukakan oleh Abraham Maslow. Menurut teori ini, ada lima tingkatan kebutuhan dalam diri manusia mulai dari yang paling dasar sampai ke yang paling tinggi, yaitu kebutuhan jasmaniah (biologis), kebutuhan memperoleh rasa aman, kebutuhan sosial, kebutuhan memperoleh harga diri, dan kebutuhan aktualisasi diri. Kelima jenis kebutuhan itu merupakan suatu jenjang yang saling terkait, dan mendorong individu untuk melakukan tindakan.

Tahap pertama, kebutuhan jasmaniah (biologis), yaitu kebutuhan manusia yang erat hubungannya dengan proses kehidupan jamanilah. Kebutuhan ini sifatnya sangat primer dan

²⁸ Mohammad Surya, *Psikologi Guru Konsep dan Aplikasi*, Bandung: Alfabeta, 2015, hal.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

universal, artinya mutlak harus dipenuhi oleh siapa saja, kapan saja, dan dimana saja dalam rangka memperoleh kelangsungan hidup. Jika kebutuhan ini tidak terpenuhi, maka kelangsungan hidup akan terancam dan dapat membawa kematian. Yang tergolong ke dalam kebutuhan ini antara lain kebutuhan akan makanan, minuman, udara, dsb.

Tahap kedua, kebutuhan untuk memperoleh rasa aman. Disamping kebutuhan yang bersifat biologis, manusia membutuhkan adanya rasa aman, bebas dari segala ketegangan, ancaman, rasa lapar, kehilangan, dsb. Jika kebutuhan jasmaniah telah terpenuhi, maka akan timbul kebutuhan tahap kedua yaitu kebutuhan rasa aman. Dengan terpenuhinya kebutuhan ini, orang akan merasa berada dalam situasi yang tenteram bebas dari ketegangan.²⁹

Tahap ketiga, yaitu kebutuhan sosial. Sudah merupakan kodratnya bahwa manusia akan tergantung kepada manusia lain. Manusia sebagai makhluk sosial, menyebabkan saling ketergantungan antara satu dengan yang lainnya. Karena itu berhubungan dengan manusia lain adalah merupakan suatu kebutuhan yang mendorong untuk senantiasa berinteraksi dengan manusia lain.

²⁹ Mohamad Surya, *Ibid*, hal. 56



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tahap keempat, yaitu kebutuhan untuk memperoleh harga diri. Setiap orang mempunyai harga diri, dan setiap orang pula senantiasa akan mempertahankan harga dirinya. Harga diri ini selalu ingin dipertahankan dan dikembangkan. Kebutuhan ini akan berkembang dengan baik jika kebutuhan-kebutuhan sebelumnya telah terpenuhi.

Tahap kelima, yaitu kebutuhan untuk mewujudkan diri. Kebutuhan ini merupakan pendorong bagi seseorang untuk menampilkan dirinya sebagai pribadi yang khas di lingkungannya. Pengakuan terhadap perwujudan diri ini akan banyak mempengaruhi dan mendorong untuk mampu melakukan tugas-tugasnya secara efektif dan produktif.

2. Teori Motif Berprestasi (McClland)

Menurut McClland, pada dasarnya dalam diri setiap orang terdapat kebutuhan untuk melakukan perbuatan dalam memperoleh hasil yang sebaik-baiknya. Kebutuhan ini disebut sebagai kebutuhan untuk berprestasi (*need for achievement*) dan mendorong individu untuk melakukan perbuatan sebaik mungkin sehingga menghasilkan satu prestasi tertentu. Jadi, menurut teori ini perbuatan yang dilakukan oleh seseorang itu didorong oleh adanya kebutuhan untuk berprestasi sebaik mungkin dalam mencapai tujuan. Dengan demikian, setiap manusia mempunyai kualitas tingkatan motif berprestasi yang berbeda satu dengan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

lainnya. Ada yang bermotif tinggi dan ada yang bermotif rendah. Menurut Mc.Clelland, orang yang tergolong bermotif tinggi ditandai dengan tiga ciri yaitu: (1) menyenangkan situasi yang menuntut tanggung jawab pribadi untuk menyelesaikan masalah, (2) cenderung mengambil risiko yang moderat dibanding dengan risiko rendah atau tinggi, dan (3) selalu mengharapkan balikan nyata (*concrete feedback*) dari semua unjuk kerja yang telah dilakukannya.³⁰

3. Teori Penguatan (Skinner)

Teori ini lebih banyak menekankan pada aspek-aspek yang berkaitan dengan faktor-faktor yang dapat memperkuat atau memperlemah seseorang dalam melakukan suatu tindakan. Menurut teori ini kuat atau lemahnya dorongan bagi seseorang melakukan suatu tindakan banyak tergantung pada faktor-faktor yang memperkuat atau memperlemah dari hasil tindakannya. Bila suatu tindakan menghasilkan sesuatu yang memuaskan, maka tindakan ini cenderung akan diperkuat. Dan sebaliknya apabila suatu tindakan menghasilkan sesuatu yang kurang memuaskan, maka tindakan ini cenderung akan diperlemah. Prinsip ini oleh Skinner disebut sebagai *operant conditioning*. Berdasarkan teori ini setiap rangsangan atau stimulus yang sampai pada diri seseorang akan diberikan respon yang akan

³⁰ Mohamad Surya, *Ibid*, hal. 57

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

diperkuat apabila memberikan kepuasan dan akan diperlemah apabila tidak memuaskan. Menurut Skinner, setiap respon yang terjadi dari suatu stimulus, akan menjadi stimulus baru untuk kemudian memperoleh penguatan. Ada empat macam penguatan yang dapat dilakukan oleh diri sendiri atau orang lain dalam mewujudkan perilaku yang tepat yaitu sebagai berikut ini:

- a. Penguatan positif, yaitu memberikan penguatan terhadap tindakan yang dinilai positif atau baik.
- b. Penguatan negatif, yaitu dengan memberikan penguatan untuk meninggalkan tindakan-tindakan yang dipandang negative atau kurang tepat.
- c. Penghapusan, yaitu usaha untuk menurunkan tindakan yang tidak dikehendaki dengan memberikan penguatan manakala tindakan itu terjadi.
- d. Hukuman, yaitu dengan memberikan hukuman terhadap mereka yang melakukan tindakan yang dipandang tidak sesuai dengan harapan terdorong untuk melakukan tindakan-tindakan yang tepat.³¹

© Motivasi Belajar Pada Anak Usia Dini

Motivasi sangat berperan dalam belajar. Dengan motivasi inilah seseorang menjadi tekun dalam proses belajar, dan dengan motivasi itu pulalah kualitas hasil belajar dapat diwujudkan. Seseorang yang dalam proses belajar

³¹ Mohamad Surya, *Ibid*, hal. 58



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mempunyai motivasi yang kuat dan jelas pasti akan tekun dan berhasil belajarnya.³²

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya optimalisasi tumbuh kembang bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan. Sehingga dapat dicapai pertumbuhan dan perkembangan jasmani rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik bertkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, sosial emosional, bahasa dan komunikasi sesuai dengan tahaptahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Pendidikan anak usia dini menjadi pondasi penting dalam membangun sumber daya manusia berkualitas.³³

Motivasi belajar adalah dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan potensial yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Hakikat motivasi belajar adalah adanya dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku.³⁴

³² Alisuf Sabri, Psikologi Pendidikan, hlm.86

³³ Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

³⁴ Eliyyil Akbar, *Ibid*, hal. 59 Hamzah B. Uno. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm. 23

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Konsep Metode

1) Pengertian Metode

Metode berasal dari bahasa Yunani “Greek”, yakni “Metha” berarti melalui, dan “Hodos” artinya cara, jalan, alat atau gaya. Dengan kata lain, metode artinya jalan atau cara yang harus ditempuh untuk mencapai tujuan tertentu.³⁵

Nurul Ramadhani Makarao, metode adalah kiat mengajar berdasarkan pengetahuan dan pengalaman mengajar.³⁶ Menurut Zulkifli metode adalah cara yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.³⁷

Jadi, dapat disimpulkan bahwa metode merupakan suatu cara agar tujuan pengajaran tercapai sesuai dengan yang telah dirumuskan oleh pendidik. Oleh karena itu pendidik perlu mengetahui, mempelajari beberapa metode mengajar, serta dipraktekkan pada saat mengajar.

2) Prinsip- Prinsip Metode Mengajar

Dalam penggunaan metode mengajar harus berdasarkan prinsip-prinsip sebagai berikut:

³⁵ H. Muzayyin Arifin, *Filsafat Pendidikan Islam*, Jakarta: Buna Aksara, 1987, h. 97

³⁶ Nurul Ramadhani Makarao, *Metode Mengajar Bidang Kesehatan*, Bandung: Alfabeta, 2009, h. 52

³⁷ Zulkifli, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, Pekanbaru: Zanafa Publising, 2011, h.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Setiap metode mengajar senantiasa bertujuan, artinya pemilihan dan menggunakan suatu metode mengajar adalah berdasarkan pada tujuan yang hendak dicapai dan digunakan untuk tujuan itu.
- b. Pemilihan suatu metode mengajar, yang menyediakan kesempatan belajar bagi murid, harus berdasarkan kepada keadaan murid, pribadi guru dan lingkungan belajar.
- c. Metode mengajar akan dapat dilaksanakan secara lebih efektif apabila dibantu dengan alat bantu mengajar.
- d. Di dalam pengajaran tidak ada sesuatu metode mengajar yang dianggap paling baik atau sempurna, metode yang baik apabila berhasil mencapai tujuan mengajar.
- e. Setiap metode mengajar dapat dinilai, apakah metode itu tepat atau tidak serasi. Penilaian hasil belajar menentukan pula efisiensi dan efektifitasnya sesuatu metode mengajar.
- f. Penggunaan metode mengajar hendaknya bervariasi. Artinya guru sebaiknya menggunakan berbagai ragam metode sekaligus, sehingga murid berkesempatan melakukan berbagai proses belajar. Sehingga mengembangkan berbagai aspek pola tingkah laku murid.³⁸

³⁸ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2013, h.13

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Konsep Metode Bercerita

1) Metode Bercerita

Metode cerita adalah metode dalam proses belajar mengajar di mana seorang guru menyampaikan cerita secara lisan kepada sejumlah murid yang pada umumnya bersifat pasif. Dalam hal ini biasanya guru menyampaikan cerita tertentu dan dengan alokasi waktu tertentu pula. Dalam pengajaran yang menggunakan metode cerita, perhatian terpusat pada guru, sedangkan murid hanya menerima secara pasif. Sehingga timbul kesan murid hanya sebagai objek yang selalu menganggap benar apa yang disampaikan oleh guru. Metode cerita merupakan salah satu metode yang sering digunakan dalam pembelajaran anak usia dini, yaitu cara bertutur kata dan penyampaian cerita atau penjelasan kepada anak secara lisan. Cerita merupakan cara untuk meneruskan warisan dari satu generasi berikutnya atau sebagai sarana menyampaikan nilai yang berlaku di masyarakat.³⁹

2) Tujuan Bercerita

Menurut samad mengatakan bahwa tujuan pembelajaran bercerita, sebagai berikut:

- a. Memotivasi anak dalam suasana yang menggembirakan.
- b. Pembelajaran melalui cerita lebih bermakna.
- c. Melalui cerita, siswa dapat dilibatkan secara aktif.

³⁹ Isjoni, *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*, Bandung: Alfabeta, 2010, hal. 90



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- d. Cerita yang bertema moral dapat membantu anak menghayati nilai-nilai murni.
- e. Cerita dapat mengurangi masalah disiplin secara langsung.
- f. Bercerita dapat memperluas pengalaman anak.
- g. Bercerita dapat meningkatkan kemampuan mendengar dan kreativitas anak.
- h. Bercerita dapat melatih anak menyusun ide secara teratur, baik lisan maupun tulisan.

3) Kelebihan Metode Bercerita

- a. Organisasi kelas lebih sederhana, tidak perlu mengelompokkan murid-murid seperti pada metode lain.
- b. Guru dapat menguasai kelas dengan mudah walaupun murid dalam jumlah yang cukup besar apabila cerita yang disampaikan mampu menarik perhatian murid.
- c. Bila guru dalam bercerita berhasil dengan baik, maka dapat menimbulkan semangat kreasi yang konstruktif dan bisa merangsang para murid untuk melakukan tugas atau pekerjaan.
- d. Metode ini lebih fleksibel dalam aeri jika waktu terbatas materi cerita dapat dipersingkat dengan mengambil garis besarnya saja, jika waktu yang tersedia cukup banyak materi cerita yang diberikan dapat diperluas dan diperdalam.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

e. Guru dapat menguasai seluruh arah pembicaraan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.⁴⁰

4) Kekurangan Metode Cerita

- a. Guru sulit mengetahui sampai di mana batas kemampuan murid dalam memahami materi cerita yang disampaikan.
- b. Para murid lebih cenderung bersifat pasif dan menganggap bahwa yang diceritakan itu benar, sehingga dengan demikian bentuk pelajaran menjadi bersifat verbalisme.
- c. Guru dalam bercerita sering tidak memperlihatkan segi psikologis dan didaktis, pembicaraan tidak dapat terarah sehingga membosankan para murid, atau kadang terlalu banyak humor sehingga tujuan utamanya terabaikan.

5) Penerapan Metode Cerita dalam Pembelajaran

Dalam penerapan metode cerita anak usia dini, pendidik membaca langsung dari buku cerita yang sudah ada, menggunakan ilustrasi buku sambil meneruskan cerita, menceritakan dongeng-dongeng, bercerita dengan menggunakan papan flannel, bercerita dengan menggunakan boneka, bercerita melalui permainan peran, bercerita dari majalah bergambar, bercerita melalui filmstrip, bercerita melalui lagu dan bercerita melalui rekaman audio. Dengan menggunakan metode cerita dapat digunakan untuk penanaman nilai keimanan, moral, agama, akhlak serta pembentukan sikap dan perilaku anak. Metode cerita untuk menghindari

⁴⁰ Eliyyil Akbar, *Metode Belajar Anak Usia Dini*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2020, hal.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

rasa bosan, jenuh, malas, tidak tertarik pada materi yang disampaikan guru.

Metode Bermain

1. Pengertian Metode Bermain

Bermain adalah aktivitas anak sehari-hari. Sebagian besar orang mengerti apa yang dimaksud dengan bermain, namun demikian mereka tidak dapat memberikan batasan apa yang dimaksud dengan bermain. Bermain merupakan bermacam bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat *nonserious*, lentur dan bahan mainan terkandung dalam kegiatan secara imajinatif di transformasi sepadan dengan dunia orang dewasa.⁴¹ *Kamus besar bahasa Indonesia* menyebutkan bahwa bermain berarti melakukan aktivitas untuk menyenangkan hati.⁴²

Bermain memberi pengaruh besar bagi perkembangan anak, baik secara fisik maupun mental. Salah satu prinsip pembelajaran pada anak usia dini disebutkan bahwa pembelajaran dilaksanakan melalui bermain, pemilihan metode, dan alat bermain yang tepat dan bervariasi serta memanfaatkan sumber belajar yang ada di sekitar lingkungan anak.⁴³

⁴¹ Isjoni, *Ibid*, hal. 87

⁴² Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Gramedia, 2008, hal. 857

⁴³ Kementerian Pendidikan Nasional, *Kurikulum Taman Kanak-kanak, Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar, 2010, hal. 25

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Manfaat Bermain

Menurut Ungguh, manfaat bermain khususnya anak usia dini adalah sebagai berikut:⁴⁴

- a. Manfaat Motorik, yaitu berhubungan dengan nilai positif yang terjadi pada jasmani anak.
- b. Manfaat Afeksi, yaitu berhubungan dengan perkembangan psikologi anak misalnya perasaan, watak, kepribadian.
- c. Manfaat Kognitif, yaitu berhubungan dengan kecerdasan anak, misalnya kemampuan imajinatif dan logika.
- d. Manfaat Spiritual, yaitu berhubungan dengan pembentukan nilai kesucian dan akhlak.
- e. Manfaat Keseimbangan, yaitu berhubungan dengan pengembangan panduan antara nilai positif dan negative dalam suatu mainan.

2. Kelebihan Metode Bermain

- a. Merangsang perkembangan motoric anak, karena dalam bermain membutuhkan gerakan-gerakan.
- b. Merangsang perkembangan berpikir anak, karena dalam bermain membutuhkan pemecahan masalah bagaimana melakukan permainan itu dengan baik dan benar.

⁴⁴ Jasa Ungguh Muliawan, *Manajemen Playgroup dan Taman Kanak-kanak*, Yogyakarta: Divya Press, 2009, hal. 254-255



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- c. Melatih kemandirian anak dalam melakukan sesuatu secara mandiri tidak menggantungkan diri pada orang lain.
- d. Melatih kedisiplinan anak, karena dalam permainan ada aturan-aturan yang harus ditaati dan dilaksanakan.
- e. Anak lebih semangat dalam belajar, karena naluri anak usia dini belajar adalah bermain yang di dalamnya mengandung pelajaran.
3. Kekurangan Metode Bermain
 - a. membutuhkan biaya yang lebih, karena dalam metode bermain membutuhkan alat atau media yang harus dipersiapkan terlebih dahulu.
 - b. Membutuhkan ruang atau tempat yang khusus sesuai dengan tipe permainan yang dilakukan.

Sering terjadi saling berebut alat atau media bermain antara anak yang satu dan anak yang lainnya apabila alat atau medianya tidak mencukupi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian *library research* atau bersifat literatur, Zed Mestika menyebutkan bahwa penelitian pustaka atau riset pustaka adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan koleksi perpustakaan saja tanpa memerlukan riset lapangan.⁴⁵ Penelitian *library research* atau penelitian kepustakaan merupakan jenis penelitian dengan pendekatan kualitatif yang pada umumnya tidak terjun ke lapangan dalam pencarian sumber datanya.

Menurut Sutrisno Hadi disebut penelitian kepustakaan karena data-data atau bahan-bahan yang diperlukan dalam menyelesaikan penelitian tersebut berasal dari perpustakaan baik buku, ensklopedia, kamus, jurnal, dokumen, majalah dan lain sebagainya.⁴⁶ Dan tentunya bagian-bagian yang dikutip adalah yang berhubungan dengan ekspektasi (harapan) orang tua terhadap pembelajaran anak usia dini kaitannya dengan kurikulum pendidikan Islam.

Penelitian kepustakaan merupakan metode dalam pencarian, mengumpulkan dan menganalisis sumber data yang berhubungan dengan ekspektasi orang tua terhadap pembelajaran anak usia dini kaitannya dengan kurikulum pendidikan Islam, untuk diolah dan disajikan dalam bentuk laporan penelitian kepustakaan. Menurut Muhadjir, penelitian kepustakaan lebih

⁴⁵Zed Mestika, *Metode Penelitian Kepustakaan*, (Jakarta : Yayasan Bogor Indonesia, 2004), hlm 3

⁴⁶Nursapia Harahap, "Mei 2014". Penelitian kepustakaan. Jurnal Iqra' volume 08 no. 01. <https://media.neliti.com/media/publications/196955-ID-penelitian-kepustakaan.pdf>

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memerlukan olahan filosofis dan teoritis daripada uji empiris di lapangan. Karena sifatnya teoritis dan filosofis, penelitian kepustakaan sering menggunakan pendekatan filosofis (*philosophial approach*) daripada pendekatan yang lain.⁴⁷

Dalam pandangan Mardalis, penelitian kepustakaan dapat diidentifikasi sebagai penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan data dan informasi melalui bantuan bermacam-macam material yang terdapat di ruangan perpustakaan. Pada hakekatnya data yang diperoleh melalui penelitian perpustakaan bisa dijadikan landasan dasar alat untuk pelaksanaan penelitian lapangan. Mardalis mengemukakan bahwa penelitian ini sebagai penelitian yang membahas data-data sekunder.⁴⁸

B. Sumber Data

Dilihat dari kedekatan isi, literatur dapat dikalsifikasikan menjadi dua. Pertama sumber primer (*primary source*) dan kedua sumber sekunder (*secondary source*).

Sumber primer adalah seluruh buku yang berhubungan langsung dengan judul penelitian yaitu yang berhubungan dengan ekspektasi (harapan) orang tua terhadap pembelajaran anak usia dini dan kaitannya dengan kurikulum pendidikan Islam. Kurikulum pendidikan Islam yang dimaksud adalah dengan mengutip konsep-konsep atau teori-teori yang merupakan bagian dari kurikulum pendidikan Islam yang tentunya mengacu kepada ayat-ayat atau hadis-hadis pendidikan anak usia dini. Adapun sumber primer dalam penelitian ini adalah:

⁴⁷Rozalena, M. Kristiawan. 2017. Pengelolaan Pembelajaran PAUD dalam Mengembangkan Potensi Anak Usia Dini. *Jurnal Kepemimpinan dan Supervisi Pendidikan*. Vol.2, No.1 Januari-Juni 2017. hlm 78

⁴⁸<https://penelitianilmiah.com/penelitian-kepustakaan/>



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hardisyah, Hosen, Tafsir Al-Quran Di Medsos Mengkaji Makna dan Rahasia Ayat Suci Di Era Media Sosial, (Yoqyakarta: Bentang Pustaka, 2017). Hlm 175

Arif, Munandar, *Pengantar Kurikulum*, (Yogyakarta: Budi Utama, 2018), hlm 51

Sumber sekunder (*secondary source*) adalah buku-buku pendukung, termasuk jurnal, dokumen, walau tidak sama dengan judul.⁴⁹ Memuat teori-teori atau konsep-konsep yang berhubungan dengan judul penelitian seperti:

Roudlotun, Ni'mah, " pengembangan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini", dalam *Journal Pendidikan Islam Al-Ulya*, Volume3, Nomor, 1, (Januari-Juni 2017), hlm. 20

2. Radhiyah, Bustan dkk, "Harapan Orang Tua dalam Mendidik Anak Usia Dini, dalam *Journal Al-Azhar Indonesia Seri Humanior*, Volume 3, Nomor 2, (September 2015), hlm 161

3. Jasuri, *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Anak Usia Dini*, dalam *Jurnal Madaniyah Edisi VIII*, (Januari 2015). hlm 17

© Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data erat hubungannya dengan masalah penelitian. Oleh karena itu pemilihan teknik dan alat pengumpulan data yang sesuai perlu diperhartikan. Dalam penelitian ini, untuk pengumpulan data penulis menggunakan teknik *library reseach* atau peneltitian kepustakaan. *Library reseach* atau penelitian kepustakaan merupakan penelitian yang dilaksanakan dengan menggunakan literature (kepustakaan), baik berupa buku, catatan, maupun laporan hasil penelitian terdahulu. Hal ini dilakukan karena teknik *library reseach* atau

⁴⁹Rini Windharti, *Penelitian Sosial* (Yogyakarta : Istana Media, cetakan 2018), hlm. 88



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penelitian kepustakaan merupakan teknik yang tepat untuk mengetahui ekspektasi orang tua terhadap pembelajaran bagi anak usia dini dan kaitannya dengan kurikulum pendidikan islam.

Teknik *library reseach* atau penelitian kepustakaan dalam kajian penulis dilakukan beberapa langkah, yaitu :

1. Mengidentifikasi ekspektasi orang tua terhadap pembelajaran bagi anak usia dini.
2. Menemukan konteks dan informasi latar belakang pembelajaran anak usia dini yang berkaitan dengan kurikulum pendidikan Islam.
3. Mencari buku, artikel, jurna yang berhubungan dengan pembelajaran anak usia dini yang berkaitan dengan kurikulum pendidikan Islam.
4. Mengevaluasi sumber data yang telah ditemukan.
5. Menyajikan data data yang telah ditemukan sesuai dengan penelitian yang telah penulis lakukan.

D. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain.⁵⁰

⁵⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2007), hlm 334

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Adapun alur yang digunakan dalam menganalisis data adalah sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Reduksi data bertujuan untuk menyederhanakan data yang telah dikumpulkan. Reduksi data dimaksudkan berupa merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, mencari tema dan pola kemudian membuang hal-hal yang tidak perlu atau tidak berhubungan dengan penelitian.⁵¹ Data yang diperoleh dari berbagai literatur akan di fokuskan pada ekspektasi orangtua terhadap pembelajaran anak usia dini dan kaitannya dengan kurikulum pendidikan Islam.

2. Penyajian Data

Menurut Rasyad, penyajian data yang dilakukan untuk menganalisis masalah agar mudah dicari pemecahannya. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti berusaha menyajikan data dalam bentuk uraian dan akurat terkait dengan ekspektasi orangtua terhadap pembelajaran anak usia dini dan kaitannya dengan kurikulum pendidikan Islam.

3. Penarikan Kesimpulan

Langkah yang terakhir adalah menyimpulkan data-data yang memungkinkan diperoleh keabsahan hasil penelitian. Dari awal peneliti harus berusaha mencari makna data yang dikumpulkan. Dari data yang telah diperoleh maka peneliti mencoba menarik kesimpulan yang biasanya masih kabur, diragukan, tetapi dengan bertambahnya data yang diperoleh

⁵¹<https://penalaran-unm.org/analisis-data-penelitian-rnd/>.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dari sumber buku primer dan sekunder, maka kesimpulan itu akan lebih terarah dan lebih jelas, sehingga kesimpulan yang diperoleh semakin terarah dan mengerucut dengan harapan melahirkan konsep-konsep atau teori pendidikan dan pembelajaran bagi anak usia dini yang erat kaitannya dengan pentingnya menerapkan kurikulum pendidikan Islam dalam upaya pencapaian harapan orang tua terhadap anak-anaknya. Setelah data terkumpul yang berkenaan dengan ekspektasi orangtua terhadap pembelajaran anak usia dini dan kaitannya dengan kurikulum pendidikan Islam apabila data-data yang terkumpul sudah lengkap maka dapat ditarik kesimpulan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari berbagai uraian yang telah penulis kemukakan di atas tentang penggunaan media boneka jari untuk meningkatkan motivasi belajar anak usia 5-6 Tahun, maka penulis menarik kesimpulan bahwa: Konsep metode yang dapat mempengaruhi motivasi belajar anak, salah satu konsep media boneka jari yang digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini adalah dengan menggunakan metode cerita dan metode bermain dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini.

B. Saran

Adapun saran yang penulis kemukakan adalah:

1. Bagi guru, pembimbing, kepala sekolah dan sekolah

Diharapkan agar mempergunakan atau memanfaatkan media pembelajaran yang menarik agar dapat meningkatkan motivasi belajar termasuk salah satunya menggunakan media boneka jari.

2. Bagi peneliti selanjutnya,

Diharapkan bagi peneliti selanjutnya yang ingin menindaklanjuti penelitian ini, untuk melakukan dalam bentuk survey langsung dalam desain penelitian kuantitatif, guna mendapatkan signifikansi pengaruh penggunaan media boneka jari terhadap motivasi belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M. Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Agus Sumitra. Chandra Asri Windarsi. Dewi Safitri Elshap. Dedah Jumiati. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita Menggunakan Boneka Jari*. IKIP. STKIP Siliwangi. Jurnal Tunas Siliwangi. Vol. 6. No. 1. April 2020.
- Anisah Farah. *Buku Cerita dan Boneka Jari Sebagai Media Pengenalan Bahasa Jawa Pada Anak Usia Prasekolah di Kota Tegal*. Semarang. 2015.
- Arief S. Sadiman. Dkk. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2007.
- Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers. 2011.
- Badruz Zaman. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka. 2009.
- Choirun Nisak Aulina. *Penerapan Metode Whole Brain Teaching dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini*. PGPAUD. FKIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol 6. No. 1. 2018.
- Christyani. (2018). <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paudteratai/article/view/22604>
- Depdiknas. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia. 2008.
- Dhieni. N., Fridani, L., Yarmi, G., & Kusniaty, N. (2008). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hidayat Akbar. *Metode Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group. 2020.
- H. Muzayyin Arifin. *Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta: Bina Aksara. 1987.
- H.E. Mulyasa. *Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2012.
- Hakimah. *Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Melalui Metode Permainan Dari Bahan Bekas Pada Kelompok B di Kelompok Bermain Dharma Mulya*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tenggarong Seberang Tahun Pelajaran 2016/2017. Jurnal Warna : Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini. vol 2. No 1.

Hamzah B. Uno. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008)

Harmalis. "MOTIVASI BELAJAR DALAM PERSPEKTIF ISLAM". *Indonesian Journal of Counseling & Development*. Vol. 01. No. 01. Juli 2019.

Hasanah. Lutfiana Intan. (2015). <http://eprints.walisongo.ac.id/4798/>

<https://penelitianilmiah.com/penelitian-kepustakaan/>.

<https://media.neliti.com/media/publications/196955-ID-penelitian-kepustakaan.pdf>

<https://penalaran-unm.org/analisis-data-penelitian-rnd/>.

Internet

Isjoni. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta. 2010.

Jasa Ungguh Muliawan. *Manajemen Playgroup dan Taman Kanak-kanak*. Yogyakarta: Diva Press. 2009.

John W Santrock, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2010),

Jurnal Pendidikan. Vol. 2 No. 2b. November 2018. Rakimahwati. Rivda Yetti. Syahrul Ismet. *Pelatihan Pembuatan Boneka Jari Bergambar dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini di Kecamatan V Koto Kampung dalam Kabupaten Padang Pariama. Jurusan PG Paud. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.*

Kementerian Pendidikan Nasional. *Kurikulum Taman Kanak-kanak. Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar. 2010.

Elis Madyawati. *Strategi Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Prenadamedia Group. 2016.

Marlin Dwi Susanti. Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Anak TK. *Jurnal Pendidikan Anak*. Volume IV. Edisi 2. Desember 2015.

Marlinda,(2014)<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/3155>



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Melinda Puspita Sari Jaya. Pengaruh Media Boneka Tangan Untuk Mengembangkan Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B DI TK ABA 3 Kota Prabumulih Tahun Ajaran 2018/2019. *PERNIK Jurnal PAUD*. VOL 2 NO.1 April 2019.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Mohammad Surya. *Psikologi Guru Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta. 2015.

Nana Sujana dan Ahmad Rivai. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo. 2002.

Nana Syaodih Sukmadinata. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2017.

Nashar, *Peranan Motivasi dan Kemampuan awal dalam kegiatan Pembelajaran*. (Jakarta: Delia Press, 2004

Neong Muhadjir. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta:Grasindo,1996.

Ngalim Purwanto. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 1990.

Ni Komang Utariani. I Komang Sudarma. Mutiara Magta. Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Boneka Jari Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak TK Kelompok A. *e-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini* (Volume 2 Nomor 1 Tahun 2014).

Made Anggreni. Putu Aditya Antara, Putu Rahayu Ujjanti. Implementasi Metode Bercerita Boneka Jari Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Kelompok B2 di Tk Negeri Bangli. *e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini* (Volume 4. No. 2 - Tahun 2016).

Nisa Fitriani dan Prima Aulia. Perbedaan Motivasi Belajar Anak yang Menggunakan *Puzzle* dengan yang Tidak Menggunakan *Puzzle*. SSN: 2614-6754 (print) ISSN: 2614-3097 (online) Halaman 3064-3070 Volume 4 Nomor 3 Tahun 2020.

Nisa Fitriani.(2020). <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/811>

LocitaSari.(2014).[https://www.neliti.com/publications/209976/pemberian-](https://www.neliti.com/publications/209976/pemberian-motivasi-belajar-pada-anak-usia-4-5-tahun-di-taman-kanak-kanak-mujahid)

[motivasi-belajar-pada-anak-usia-4-5-tahun-di-taman-kanak-kanak-mujahid](https://www.neliti.com/publications/209976/pemberian-motivasi-belajar-pada-anak-usia-4-5-tahun-di-taman-kanak-kanak-mujahid)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Novitasari Susi Heriyanti. M. Thamrin. Desni Yuniarni. *Pemberian Motivasi Belajar Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Mujahidin II Pontianak Timur*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa. Vol 3. No. 4. 2014.

Novitasari Susi Heriyanti. M. Thamrin. Desni Yuniarni. *Pemberian Motivasi Belajar Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Mujahidin II Pontianak Timur*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa. Vol 3. No. 4. 2014.

Nursapia Harahap. Mei 2014. Penelitian kepustakaan. Jurnal Iqra' volume 08 no. 01.

Nurul Ramadhani Makarao. *Metode Mengajar Bidang Kesehatan*. Bandung: Alfabeta. 2009.

Oemar Hamalik. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara. 2013.

Purwa Atmaja Prawira. *Psikologi Pendidikan Dalam*

Qurratun Aini. *Penerapan Media Boneka Jari Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Di Paud Elfa Pirak Bereunueun Kabupaten Pidie*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh 2018 M/1439 H.

Rahmawati. Yeni dan Kurniati. Euis. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. (Jakarta: Kencana, 2010).

Rakimahwati. (2018). <https://umtas.ac.id/journal/index.php/EARLYCHILDHOOD/article/view/292>

Ramadani. (2016). <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/12378>

Rini Windharti. *Penelitian Sosial*. Yogyakarta : Istana Media. cetakan 2018.

Risky Ramadani. *Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Penggunaan Media Panggung Boneka Pada Kelompok Altk Madukismo*. Jurnal Pendidikan Anak. Volume 5. Edisi 2. Desember 2016.

Rozalena. M. Kristiawan. 2017. Pengelolaan Pembelajaran PAUD dalam Mengembangkan Potensi Anak Usia Dini. *Jurnal Kepemimpinan dan Supervisi Pendidikan*. Vol.2, No.1 Januari-Juni 2017.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Saifudun Azwar. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2009.

Samsiah. (2017). <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jdpdp/article/view/23134>

Samsiah. Aloysius Mering. Lukmanulhakim. Analisis Motivasi Belajar Anak Kelompok B di TK Umum Dengan TK Islam Se-Kecamatan Pontianak Kota. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*. No. 6. Vol. 12. 2016.

SariJaya.(2019)<https://jurnal.univpgripalembang.ac.id/index.php/pernik/article/view/3114>

Sarjono Soekanto Dan Sri Mamudji. *Penelitian Hukum Normatif*. Jalarta : Raja Grafindo Persada. 2006.

Sisca Chrestiany dan Rachman Hasibuan. Implementasi Media Boneka Jari Dalam Mengembangkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini Kelompok B DI TK Kosgoro Surabaya. *Jurnal PAUD Teratai*. Volume 07 Nomor 01 Tahun 2018.

Sudaryono Gaguk Margono Wardani Rahayu. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yokyakarta; Graha Ilmu. 2013.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabet. 2009. cet. Ke 8.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif. Kualitatif. dan R & D*. Bandung: Alfabeta. 2007.

Sumitra.(2020).<http://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/tunas/siliwangi/article/view/1487>.

Wasty Soemanto. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta. 2012.

Yolanda Febrita & Maria Ulfah, *Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*, Universitas Indraprasta PGRI, 2019

Yudhi Munadi. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada. 2008.

Yudrik Jahja. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Prenada Group. 2011.

Zalyana. *Konsep Pembelajaran pada Anak Usia Dini*. Pekanbaru: Cahaya Firdaus. 2016.

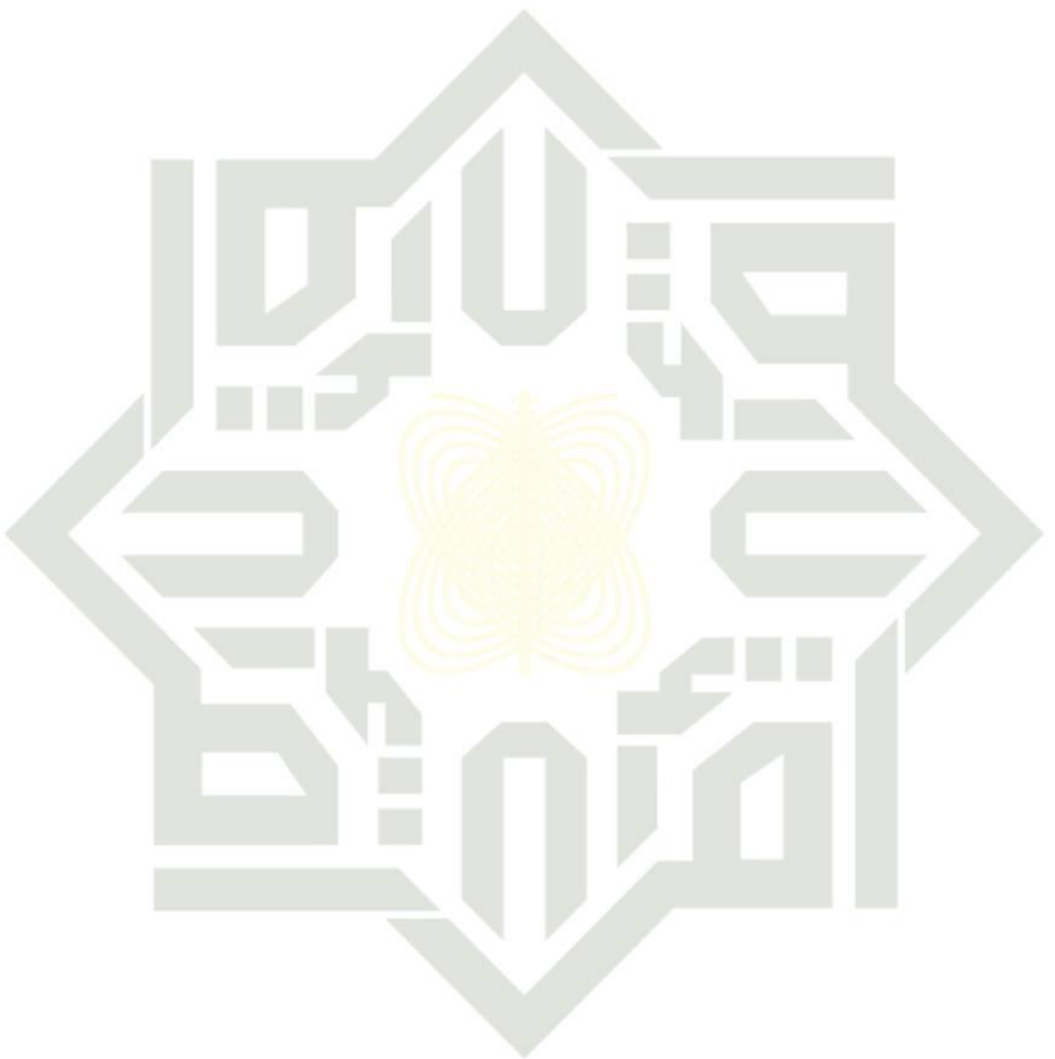


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Zed Mestika. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta : Yayasan Bogor Indonesia. 2004.

Zulkifli. *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Pekanbaru: Zanafa Publising. 2011.



UIN SUSKA RIAU



RIWAYAT HIDUP

Ratna Permata Sari lahir pada tanggal 27 Januari 1999 di Penyasawan. Lahir dari pasangan bapak Karimi dan Ibu Nurhayati, dan merupakan anak ke 2 dari 2 bersaudara. Penulis menyelesaikan sekolah Dasar di SD Negeri 042 Penyasawan pada tahun 2010, dan menyelesaikan sekolah Menengah Pertama di SMPN 01 Kampar pada tahun 2013, kemudian pada tahun 2016 penulis menyelesaikan sekolah Menengah Atas di SMAN 01 Kampar Timur.

Penulis diterima sabagai Mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tahun 2016 melalui jalur UMJM (Ujian Masuk Jalur Mandiri). Pada tahun 2019 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Melayu Besar Kota Kecamatan Tanah Putih Tanjung Melawan. Pada tahun 2019, penulis melaksanakan Program Praktek Lapangan (PPL) di TK Darel Hikmah Jl. Manyar Sakti, Kec. Tampan, Kota Pekanbaru. Penulis menyelesaikan tugas akhir kuliah berupa penyusunan skripsi dengan mengikuti ujian Munaqasah dan dinyatakan lulus dengan nilai “Sangat Memuaskan” pada hari Kamis Tanggal 28 Januari 2021 dengan Judul Penggunaan Media Boneka Kiri Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.